

2019



1年 ボール蹴りゲーム

松戸市立八ヶ崎小学校

ボール蹴りゲームは・・・

- ・ボールを的に当てて、得点を競い合うゲーム。
- ・攻めは、ボールを的に当てたり、的に倒したりして点を取る。
- ・守りは、ボールを的に当てられないように防ぐ。

児童から見ると・・・

- ・1人1個ボールを持ち、
何度もせめることができる。  **親しみやすい**
- ・当てたり倒したりすると楽しい。
- ・ボールが的に当たらない。  **苦手意識に
繋がってしまう**
- ・足でのボール操作が難しい。

学習カード

教材

学習過程

本校では・・・

☆夢中になって繰り返し活動し、楽しさや達成感、協力することのよさを実感できるゲームを主体的・対話的で深い学びを通して実現する。

《ルール》

☆始めから提示するルール⇒**シンプルなものにする。**

- ・ 1チーム5～6人ずつの6チームで行う。
- ・ 2分間で攻守交代し、2セットずつ行う。

攻め

- ・ 的は12個用意する。
- ・ 攻め的人数は全員。(5～6人)
- ・ 1人1個ずつボールを持つ。
- ・ ゲームを始める前に、的の置く位置を考える。
- ・ シュート後、後ろにある箱からボールを取り、シュートゾーンから何度でも攻めることができる。
- ・ ボールを的に当てたら1点。得点したら、自分で点数を入れる。

守り

- ・ 守り的人数は2人。守りは40秒で交代し、全員が行う。
- ・ 守りはシュートされたボールが的に当たらないように、手や足で止める。
- ・ 守り以外の児童は、的の後ろや横でボール拾いをする。

★追加の可能性があるルール

⇒**児童の困り感・必要感に応じて、教師が提案・追加する。**

児童の困り感	追加のルール	個人やチームのメリット
・ もっとおもしろくしたい。	・ 守りを入れる。	・ 守りが入ることで、難易度が増し、協力することのよさに気付くことができる。
・ もっとたくさん得点を取りたい。	・ 倒したら+2点。 ・ 全員得点することができたら、+10点。	・ 的の置き方や攻め方を選ぶことができる。 ・ 友達と協力して攻める方法を考えたり、友達の力になろうとする思いをもったりするようになる。

※単元前半でボールを的に当てたり、倒したりすることの楽しさを実感し、単元後半で仲間と協力して、いくつかの攻め方の中から選択し、協力する

ことのおさを実感できるようにする。

《教具》

・ボール

硬さや大きさが異なる 3 種類用意した。児童が蹴りやすいものを選択できるようにした。



使用球

・SPORTIME SUPER-SAFE

・モルテン S3-21006-005
(3号球)

・モルテン F4P3000-WR
(4号球)

・練習用的



・的



身近にある段ボールやコーン、ポリタンクを的として使用した。

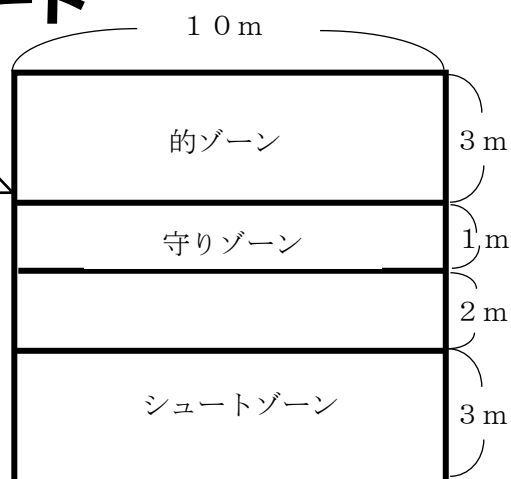
ブルーシートを半分に折り、雲梯等につるした。的当ての代わりとして使用した。

・得点板



ホワイトボードにマジックで 100 点までの線を描き、マグネットを張り付けていく得点板を作成した。

・コート



- ・作戦ボード
- ・筆箱
- ・話し合いの型ポケットファイル
- ・個別の学習カードファイル (チーム人数分)
- ・水筒

蹴る方向



《カゴの中身》

教具の作り方や材料の値段などについては、本校までお問い合わせください。

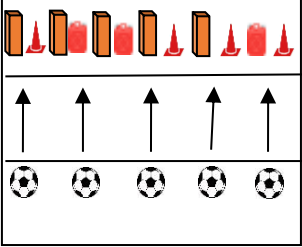
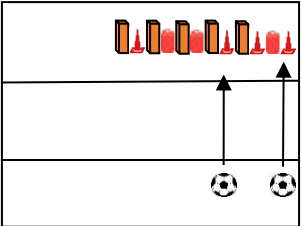
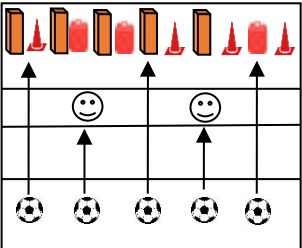
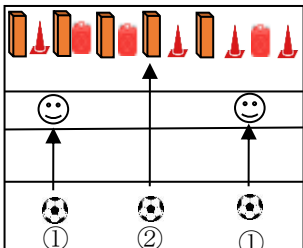
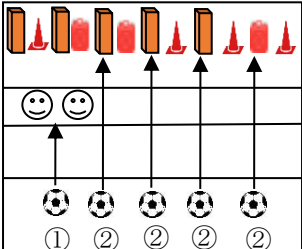
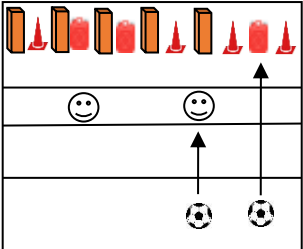
指導計画 『ボール蹴りゲーム』(7時間)

時間	1(はじめ)	2	3	4	5(なか)	6(本時)	7(おわり)
		たくさん点をとろう。			的の置き方や攻め方を選び、たくさん点をとろう。		
0 6 9 16	オリエンテーション ・単元を通した学習のねらい ・ゲームの行い方の説明 ・学習のルール ・用具の扱いについて ・試しのゲーム ・課題をつかむ(チームの課題)	・あいさつ ・用具の準備 ・ウォーミングアップ ・健康観察 ・課題確認 ・攻め方の確認(ゲームで試す攻め方を選ぶ。)※6時間目以降					
		ゲーム1 第1試合			ゲーム1 第1試合		
		<課題解決学習> ・教師が動き方のポイントを押さえて指導する。 <予想される課題>			<課題解決学習> ・児童が見付けたよい動きを全体で共有し、その動きを練習する。 <予想される課題>		
		ボールの蹴り方	的の置き方を考える		攻め方を選ぶ		
	<予想される練習> シュートステージ			<予想される練習> ターゲットチャレンジ		チームごとの攻め方練習	
30 37		ゲーム2 第2試合			ゲーム2 第2試合		
45	・反省(学習カード記述) ※単元のはじめ(1時間目)、なか(5時間目)、おわり(7時間目)については記述内容の変容を見取るため記述時間を5分とし、それ以外は3分とする。 ・まとめ ・片付け ・クールダウン ・あいさつ						

体育の学力（評価規準）

		体 育 の 学 力
知識・技能	ボール操作	① ねらったところにボールを蹴ることができる。
	ボールを持たないときの動き	② ボールを操作できる位置に動くことができる。
思考・判断・表現		① ゲームの場や規則の中から、楽しくゲームができる場や得点の方法など、自己に適した場や規則を選んでいる。 ② ボールを蹴ったり、止めたりしたときの仲間のよい動きを見付け、伝えている。
主体的に学習に取り組む態度		① ゲームに進んで取り組もうとしている。 ② ゲームをする際に、順番や規則を守り、誰とでも仲よくしようとしている。 ③ ゲームの勝敗を受け入れようとしている。 ④ ゲームで使用する用具等の準備や片付けを友達と一緒にしようとしている。 ⑤ ゲームを行う際に、危険物が無いか、安全にゲームができるかなどの場の安全に気を付けている。

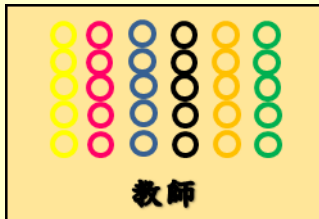
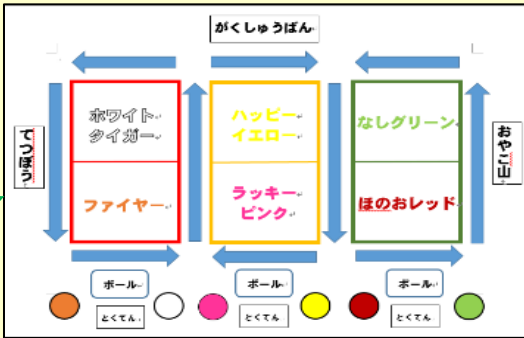
課題解決のために必要と予想される練習方法

①	シュート チャレンジ	<p>1人1個ボールを持ち、シュートラインからの的に当たるように蹴る。ねらったところにボールを蹴る感覚を身に付けることを目的とする。</p> 
②	ターゲット チャレンジ	<p>チームでの的に置き方を変えて、的にねらってボールを蹴る。的に倒れても何度でも直して、蹴ることができるようにする。的に置き方によってねらい方を変えながら蹴る感覚を身に付けることを目的とする。単元後半には、守備者を入れて練習する。守りがある場合の的に置き方を選ぶことを目的とする。</p> 
③	チームの攻め 方を想定した 練習	<p>(ア) 全員で同時に蹴る (イ) タイミングをずらして蹴る</p>   <p>(ウ) 一人がおとりになる (エ) 二人で同時に蹴る</p>   <p>① 始めに蹴る児童 ② 次に蹴る児童</p>

展開 1 (1時間目 オリエンテーション)

- 単元を通してのねらいを伝え、学習のめあてをもつことができるようにする。
- 用器具の扱い方について指導する。
- ボール蹴りゲームにおけるルールを指導する。

例：1人1個ボールを持つことができる、何度でも攻めることができる など。

時配	過程	・学習内容と活動 ○指導と支援
20	あいさつ 健康観察 オリエンテーション 準備	<p>○集合場所、並び方、服装、持ち物の置き場所について確認する。ビブスはズボンにしまう。</p>  <p>○健康観察を行い、児童の容態を確認する。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 単元を通じた学習の課題を知る。 • 学習の内容やねらい、進め方を知る。 <p>○的、ボールのかご、得点板などの運び方や運ぶ場所などを確認する。 ※お手本コートを作っておき、ほかの2つのコートの場所に置くことを確認する。運ぶメンバーを決める。</p> 
	ウォーミングアップ	<p>○単元を通して、教師のかけ声と音楽に合わせてウォーミングアップをするため、広がり方や内容等を確認する。</p> <ul style="list-style-type: none"> • シュートチャレンジ (ブルーシートや投擲板的にに向かって、ボールを蹴り、1分間で何回当てられるかに挑戦する。) • 2時間目以降は、用具の準備をしてからウォーミングアップに入るが、1時間目は、オリエンテーション終了後、皆で用具の準備を確認した後に行う。
17	課題確認	<ul style="list-style-type: none"> • 試しのゲームを行い、課題を確認する。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>おばけとたたかうためにたいせつなことはなんだろうか。</p> </div> <p>○本時の課題を提示し、ゲームを通して「ゲームの行い方で大切なことは何</p>

8	<p>試しのゲームについての説明</p>	<p>か、的にボールを当てるために大切なことは何かを考える」ということ事前に伝えておく。</p> <p>○ゲームのルールについて以下の内容を説明する。</p> <p>《試合のとき》</p> <ul style="list-style-type: none"> ・攻撃の時間は2分間。 ・全員で攻撃する。 ・的に当たったら1点。 ・得点は、自分で入れる。(マグネットを得点板に置いていく。) <p>《試合ではないとき》</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ボール拾いを行う。 ・コートの中にたまってしまったボールは、危ないので取りに行かない。ボールが足りなくなってしまったときは、「入ります。」と声をかけて周りを見てから取りに行くようにする。
	<p>試しのゲーム①</p>	<p>○笛の合図でゲームを始める。(2分間)</p> <p>ゲームを始める前と終わった後のルール</p> <ul style="list-style-type: none"> ・円陣を組んで気合を入れる。 ・音楽が流れている間、攻撃を行う。音楽が止まったら、笛の合図と共に、攻守交代する。
	<p>ルール確認</p>	<p>○ルールで困ったことを確認する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・水分補給をし、次のゲームに向けて全体でルールの確認を行う。
	<p>試しのゲーム②</p>	<p>○ゲームの行い方やボールの蹴り方など、大切なことを意識しながら、もう一度ゲームに取り組む。</p> <p>○笛の合図でゲームを始める。(2分間)</p>
	<p>振り返り</p> <p>① 個人で学習カードに記入</p> <p>② チームで振り返る</p> <p>③ 全体で学習のまとめ</p> <p>④ 発表をする</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・どんなことが大切だったか、学習カードに振り返る。 <p>○振り返りの仕方を教え、全体で確認する。</p> <p>話し合ったことを発表できるように、チームごとに振り返りを行う。</p> <p>○各自が見付けた課題を全体で共有し合うと共に、おぼけを倒すためにはたくさん得点を取る必要があることに気付き、課題意識をもつことができるように、発問の仕方に気を付ける。</p>
	<p>片付け</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・安全に留意させ、役割分担をして素早く片付ける。

	クールダウン	○怪我の有無を確認するとともに使った部位を中心にほぐすよう指導する。 ① 屈伸 ② アキレス腱 ③ 手首足首 ④ 深呼吸 (教師主導)
	あいさつ	○毎時間、元気よくあいさつをして終わることができるよう伝える。

展開2 (2, 3時間目)

時配	過程	・学習内容と活動 ○指導と支援
7	あいさつ 準備 ウォーミングアップ 健康観察 課題確認 ・学習カードを持って集合する。	<ul style="list-style-type: none"> ・元気よくあいさつをする。 ○素早く安全に気を付けて準備ができるようにするために、役割分担を決めておく。 ・ストレッチ（使う部位を中心に） ・シュートチャレンジ（1分間） ○顔色を観る。季節によっては水分補給するよう指示する。 ○前回の授業での課題を確認する。 ・新たなルールの確認 ○何人かを指名して、ゲームで何を意識して取り組むかを発表させ、本時のめあてを再確認する。 ・学習カードのコメントを読んでから各コートへ行く。
30	課題解決学習 ゲーム① 課題解決学習 ① 整列し教師の話を聞く。 ② チームで話し合いをする。 ③ 課題を解決するための練習をする。 ゲーム②	<p>< 2時間目 > どうしたらねらったおぼけにボールをあてることができるかな。</p> <p>< 3時間目 > どんなけりかただとおぼけをたおすことができるかな。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○笛の合図でゲームを始める。（2分間） ○よいプレーがあったときには、全員に聞こえるように褒めて、何がよかったのかを具体的に知らせることで、全体に共有する。 ○素早く行動してたくさん動けるよう声をかけて回る。 ○めあてや課題にあった練習内容を提示して行う。 ○低位の児童に対して、教師がポイントを押さえて指導していく。 ○シュートチャレンジを行い、どうボールを蹴ればいいのか、考えながら蹴るようになる。 ○よいプレーや練習でやったことを生かしていたチームを紹介して、全体で共有する。
8	振り返り ① 個人で学習カ	<ul style="list-style-type: none"> ○学習カードの項目に沿ってまずは個人で反省を行い、記入したことをチームで共有する。

	<p>ードに記入</p> <p>② チームで振り返る</p> <p>③ 全体で学習のまとめ</p> <p>④ 発表をする</p> <p>片付け</p> <p>クールダウン</p> <p>あいさつ</p>	<p>○具体的に書くことができるよう声をかけて回る。</p> <p>・全体で今日のめあての振り返りを行う。</p> <p>・安全に留意し、役割分担をして素早く片付けをする。</p> <p>○怪我の有無を確認するとともに使った部位を中心にほぐすよう指導する。</p> <p>① 屈伸 ② アキレス腱 ③ 手首足首 ④ 深呼吸 (教師主導)</p> <p>○毎時間、元気よくあいさつをして終わることができるよう伝える。</p>
--	---	--

展開3 (4. 5時間目)

時配	過程	・学習内容と活動 ○指導と支援
7	あいさつ 準備 ウォーミングアップ 健康観察 課題確認 ・学習カードを持って集合する。	<ul style="list-style-type: none"> ・元気よくあいさつをする。 ○素早く安全に気を付けて準備ができるようにするために、役割分担を決めておく。 ・ストレッチ（使う部位を中心に） ・シュートチャレンジ（1分間） ○顔色を観る。季節によっては水分補給するよう指示する。 ○前回の授業での課題を確認する。 ・新たなルールの確認 ○何人かを指名して、ゲームで何を意識して取り組むかを発表させ、本時のめあてを再確認する。 ・学習カードのコメントを読んでから各コートへ行く。
30	課題解決学習 ゲーム① 課題解決学習 ① 整列し教師の話聞く。 ② チームで話し合いをする。 ③ 課題を解決す	<p>< 4時間目 > どんなまとのおきかだとたくさんあてられるかな。</p> <p>< 5時間目 > どうやってまどをおいたら、こばけにじゃまをされないかな。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・的の置き方を考える。（1分間） ○笛の合図でゲームを始める。（2分間） ○よいプレーがあったときには、全員に聞こえるように褒めて、何がよかったのかを具体的に知らせることで、全体に共有する。 ○素早く行動してたくさん動けるよう声をかけて回る。 □ □ □ □ <p>< 5時間目からの新ルール ></p> <ul style="list-style-type: none"> ・ディフェンス2人（△）がコートに入る。 ・試合に参加しない人（□）は、ボール拾いを行う。 ・チーム全員が得点するとボーナス5点。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin-left: auto;"> <p>的ゾーン</p> <hr/> <p style="text-align: center;">△ △</p> <hr/> <p style="text-align: center;">○○○○○</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ○ディフェンスが入ることで、的の置き方や攻め方に工夫が必要であることに気付くことができるようにする。 ○ホワイトボードを使って、的の置き方を考える。自分のコートに行って、話し合いで決めた置き方を確認する。 ○めあてや課題に合った練習内容を提示して行う。 ○低位の児童に対して、教師がポイントを押さえて指導していく。

8	るための練習 をする。	○児童の課題に応じて教師が練習メニューを紹介する。 ・実戦形式で行う。
	ゲーム②	○よいプレーや練習でやったことを生かしていたチームを紹介して、全体で共有する。
	振り返り	○学習カードの項目に沿ってまずは個人で反省を行い、記入したことをチームで共有する。
	① 個人で学習カードに記入	○具体的に書くことができるよう声をかけて回る。
	② チームで振り返る	○全体で今日のめあての振り返りを行う。また、新たな課題にも気付くことができるようにするために、学級全体で共有し合う場を設ける。
	③ 全体で学習のまとめ	
	④ 発表をする	
	片付け	○怪我の有無を確認するとともに使った部位を中心にほぐすよう指導する。
クールダウン	① 屈伸 ② アキレス腱 ③ 手首足首 ④ 深呼吸 (教師主導)	
あいさつ	○毎時間、元気よくあいさつをして終えることができるよう伝える。	

展開4 (6, 7時間目)

時配	過程	・学習内容と活動 ○指導と支援
7	あいさつ	・元気よくあいさつをする。
	準備	○素早く安全に気を付けて準備ができるようにするために、役割分担を決めておく。
	ウォーミングアップ	・ストレッチ（使う部位を中心に） ・シュートチャレンジ（1分間）
30	健康観察	○顔色を観る。季節によっては水分補給するよう指示する。
	課題確認 ・学習カードを持って集合する。	○前回の授業での課題を確認する。 ・新たなルールの確認 ○何人かを指名して、ゲームで何を意識して取り組むかを発表させ、本時のめあてを再確認する。 ・学習カードのコメントの返事を読んでから各コートへ行く。
		< 6時間目 > なかまがこばけにじゃまされないためには、どうしたらいいかな。
		< 7時間目 > なかまときょうりよくして、大きなおぼけをたおそう。
	ゲーム①	・攻め方を考える。（1分間） ○笛の合図でゲームを始める。（2分間） ○よいプレーがあったときには、全員に聞こえるように褒めて、何がよかったのかを具体的に知らせることで、全体に共有する。 ○素早く行動してたくさん動けるよう声をかけて回る。
	課題解決学習 ① 整列し教師の話聞く。 ② チームで話し合いをする。 ③ 課題を解決するための練習をする。	○試合結果をもとに、上手くいった攻め方を発表させる。児童の実態を踏まえて、攻め方を1つ選び、チーム練習で取り組む。
		<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 30%;"> <p>○あとから作戦</p> <p>① ② ①の人の後に②の人が蹴る。</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 30%;"> <p>○おとり作戦</p> <p>○ ○ ディフェンスが見ていない隙に！</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 30%;"> <p>○せーの作戦</p> <p>○ ○ ○ ○ せーの！</p> </div> </div>

※どのようにすれば、もっと得点を取れるかなどを確認する。

※技能のポイントもしっかりと伝えながら指導する。

8	ゲーム②	○よいプレーや練習でやったことを生かしていたチームを紹介して、全体で共有する。
	振り返り	○学習カードの項目に沿ってまずは個人で反省を行い、記入したことをチームで共有する。
	① 個人で学習カードに記入	○具体的に書くことができるよう声をかけて回る。
	② チームで振り返る	○全体で今日のめあての振り返りを行う。また、新たな課題にも気付くことができるようにするために、学級全体で共有し合う場を設ける。
	③ 全体で学習のまとめ	
	④ 発表をする	
片付け	○怪我の有無を確認するとともに使った部位を中心にほぐすよう指導する。	
クールダウン	① 屈伸 ② アキレス腱 ③ 手首足首 ④ 深呼吸 (教師主導)	
あいさつ	○毎時間、元気よくあいさつをして終えることができるよう伝える。	